

MENINGKATKAN NILAI-NILAI INTEGRITAS CALON GURU SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAMES

Oleh :

Ghea Chandra Surawan¹⁾, Elisa Seftriyana²⁾, Rejeki Cristias Siregar³⁾, Laura Gayatri⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Lampung

email: chandra.s@fkip.unila.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 7 Desember 2025

Revisi, 27 April 2026

Diterima, 28 April 2026

Publish, 15 Mei 2026

Kata Kunci :

Pengembangan Model,
Board Game,
Nilai Integritas,
Pendidikan Karakter,
Calon Guru Sekolah Dasar.



ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain *sequential explanatory* dan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Uji efektivitas dilakukan menggunakan desain kuasi-eksperimen pretest-posttest control group. Data dianalisis menggunakan uji statistik, N-Gain, dan analisis multilevel. Proses penelitian ini terdiri dari enam tahap; (1) pengumpulan data awal melalui observasi partisipatif terhadap implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memuat nilai-nilai integritas, (2) penyusunan model pembelajaran (prototipe) berbasis strategi pembelajaran yang komprehensif, (3) validasi model pembelajaran dengan melibatkan ahli Pendidikan Pancasila dan guru, (4) eksperimen menggunakan metode kuasi-eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang sudah dirancang, (5) analisis keefektifan model pembelajaran menggunakan analisis deskriptif dan statistik *multilevel*, serta (6) penyusunan model pembelajaran final berdasarkan hasil revisi dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan nilai-nilai Integritas melalui model pembelajaran berbasis *Board Games* yang berorientasi pada penguatan karakter peserta didik.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Corresponding Author:

Nama: Ghea Chandra Surawan

Afiliasi: Universitas Lampung

Email: chandra.s@fkip.unila.ac.id

1. PENDAHULUAN

Tujuan dari Pendidikan karakter adalah untuk menanamkan prinsip-prinsip luhur dan membentuk kepribadian peserta didik secara menyeluruh. Pendidikan karakter pada hakikatnya merupakan upaya untuk menanamkan nilai-nilai positif kepada peserta didik, sekaligus menumbuhkan dan menunjukkan nilai-nilai tersebut. Perdana (2018) berpendapat bahwa penanaman prinsip-prinsip kebajikan pada peserta didik membantu menumbuhkan pola perilaku positif. Pendidikan karakter bukan hanya sebagai pelengkap kurikulum di perguruan tinggi, tetapi juga merupakan komponen penting dalam membentuk sikap, moral, dan tanggung jawab sosial peserta didik. Karakter yang kuat merupakan faktor terpenting dalam mengatasi permasalahan profesional, khususnya bagi para calon pendidik yang akan menjadi panutan. Oleh karena

itu, perguruan tinggi bukan hanya sekadar wadah untuk mengasah ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana untuk mengembangkan individu yang siap menghadapi kompleksitas dan dinamika perubahan masyarakat modern (S. E. Jenita & Herispon, 2022).

Mahasiswa Calon guru sekolah dasar harus memiliki prinsip moral dan etika yang kuat untuk menjadi panutan bagi murid, selain menguasai materi pembelajaran. Fenomena yang saat ini terjadi menunjukkan hilangnya integritas peserta didik, termasuk meningkatnya plagiarisme akademis, pelanggaran peraturan lembaga, dan kurangnya akuntabilitas terhadap tugas dan tanggung jawab. Beberapa variabel yang berpengaruh terhadap kecurangan akademis di kalangan peserta didik, termasuk penyalahgunaan teknologi informasi, kejujuran siswa, integritas, dan kepercayaan diri

menjadi penyebabnya (Fina Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, Mengembangkan nilai-nilai integritas tidak seharusnya menjadi proses yang pasif dan normatif. Diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong internalisasi nilai yang aktif dan bermakna pada setiap pembelajaran. Menurut Joyce dan Weill, model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat desain pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran jangka panjang, merancang sumber daya untuk proses pembelajaran, dan mengarahkan proses pembelajaran di kelas (Khoerunnisa dan Aqwal, 2020). Pendidik memilih model pembelajaran yang sesuai dengan apa yang akan dipelajari peserta didik mereka (Aji, 2016). Namun, metodologi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila atau Pendidikan Karakter di banyak lembaga masih satu arah, berfokus pada intelektual, dan belum berhasil untuk memunculkan sikap reflektif dan pengambilan keputusan etis pada siswa. Untuk menanamkan prinsip-prinsip integritas secara efektif, penting untuk menilai kualitas model pembelajaran, terutama dalam kaitannya dengan upaya menanamkan nilai-nilai integritas secara kontekstual dan aplikatif.

Model pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk melibatkan peserta didik, menumbuhkan empati moral, dan mendorong eksplorasi nilai melalui pengalaman praktis. Penerapan model pembelajaran baru merupakan salah satu metode bagi pendidik untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka (Ariani et al., 2020). Model pembelajaran berbasis *Board Games* merupakan salah satu teknik yang dapat diciptakan. *Board Games* tidak hanya menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, tetapi juga dapat mereplikasi berbagai skenario masalah dan interaksi sosial yang memerlukan nilai-nilai integritas, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan. Menurut Mufida dan Abidin (2021), *Board Games* berfungsi sebagai media hiburan yang menyenangkan bagi peserta didik karena dapat dimainkan kapan saja. Sementara itu, *Board Games* didefinisikan sebagai permainan yang di mana sejumlah alat atau komponen dapat diatur, dipindahkan, dan dipindahkan di atas permukaan yang dibagi atau ditetapkan dengan aturan yang ditetapkan (Maulana & Asmarani, 2021). *Board Games* juga memungkinkan peserta didik untuk belajar tentang konsekuensi dari pilihan mereka secara langsung dan reflektif, menjadikannya media yang cocok sebagai media pembelajaran untuk pendidikan karakter. Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, penulis mengidentifikasi pentingnya menyediakan dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan Nilai-nilai Integritas Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar dengan judul penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis *Board Games* Dalam Meningkatkan Nilai-

nilai Integritas Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain sequential explanatory, yaitu pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap awal yang dilanjutkan dengan data kualitatif untuk memperkuat interpretasi hasil. Pendekatan ini dipilih agar hasil uji efektivitas model pembelajaran dapat dijelaskan secara lebih mendalam melalui temuan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009) dalam Hidayat (2021), model ADDIE merupakan pendekatan sistematis dalam mengembangkan program pembelajaran yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Lampung. Jumlah sampel sebanyak 60 orang mahasiswa yang dipilih dengan teknik sampling purposive sampling, dengan pertimbangan kesesuaian karakteristik subjek dengan kebutuhan penelitian, yaitu mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Pendidikan Pancasila atau Etika Profesi.

Desain eksperimen yang digunakan adalah **pretest-posttest control group design**. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu: Kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis Board Games dan Kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan nilai integritas mahasiswa. Setelah data kuantitatif diperoleh melalui hasil pretest dan posttest, penelitian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif melalui observasi, wawancara, dan refleksi mahasiswa. Tahap ini dilakukan untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam terhadap hasil pengukuran kuantitatif, sehingga perubahan yang terjadi dapat dipahami tidak hanya berdasarkan angka, tetapi juga melalui pengalaman serta respons subjek penelitian.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Lampung pada tahun akademik saat penelitian berlangsung.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap sesuai desain mixed methods. Pada tahap kuantitatif, data diperoleh melalui tes pretest-posttest dan angket. Pada tahap kualitatif, data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan refleksi mahasiswa. Penggunaan dua tahap pengumpulan data tersebut sejalan dengan desain sequential explanatory, yaitu data kualitatif digunakan untuk

menjelaskan hasil kuantitatif secara lebih mendalam (Khabibullah et al., 2024).

Data primer diperoleh dari mahasiswa PGSD dan dosen pengampu mata kuliah terkait, sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan pembelajaran berbasis Board Games dan pendidikan karakter.

Instrumen penelitian berupa tes, angket, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Uji validitas instrumen dilakukan melalui penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan reliabilitas instrumen diuji sesuai jenis instrumen yang digunakan.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji t (independent sample t-test), serta perhitungan N-Gain untuk melihat efektivitas model pembelajaran. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Integrasi hasil analisis kuantitatif dan kualitatif dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap hasil penelitian (Harahap, 2025).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti langkah-langkah model ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal model pembelajaran berbasis *Board Games* dalam meningkatkan nilai-nilai integritas. Produk yang dikembangkan berupa rancangan pembelajaran dengan integrasi aktivitas *Board Games*, di mana mahasiswa diarahkan untuk belajar melalui pengalaman bermain yang menuntut kejujuran, tanggung jawab, dan kolaborasi. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengumpulan data kuantitatif melalui pretest dan posttest, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif melalui observasi, wawancara, dan refleksi mahasiswa sesuai tahapan sequential explanatory (Khabibullah et al., 2024).

Tahap Analisis (*Analysis*) Dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner kepada dosen dan mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD). Data yang dikumpulkan mencakup kebutuhan mahasiswa terhadap model pembelajaran inovatif serta gambaran pemahaman, sikap, dan pengalaman mereka terkait nilai integritas. Data primer diperoleh melalui kuesioner, wawancara, dan observasi pada mahasiswa PGSD serta dosen pengampu mata kuliah terkait. Data sekunder diperoleh dari literatur seperti buku, artikel jurnal, serta penelitian terdahulu mengenai pembelajaran berbasis *Board Games* dan pendidikan karakter. Tahap Desain (*Design*) dilakukan dengan menetapkan capaian yang ditetapkan meliputi peningkatan pemahaman konsep integritas, penguatan sikap jujur dan bertanggung jawab, serta keterampilan mahasiswa dalam menghadapi dilema moral sebagai calon pendidik. Tahap Development

dilakukan melalui penyusunan produk dan validasi ahli. Produk yang dikembangkan berupa rancangan pembelajaran dengan integrasi aktivitas Board Games, di mana mahasiswa diarahkan untuk belajar melalui pengalaman bermain yang menuntut kejujuran, tanggung jawab, dan kolaborasi. Tahap Implementation dilakukan melalui penerapan model pembelajaran pada kelompok eksperimen. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengumpulan data kuantitatif melalui pretest dan posttest, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kualitatif melalui observasi, wawancara, dan refleksi mahasiswa sesuai tahapan sequential explanatory. Tahap Evaluation dilakukan melalui revisi dan penyempurnaan model berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan dan Konteks

Integritas merupakan nilai fundamental yang wajib dimiliki oleh mahasiswa calon guru sekolah dasar, sebab profesi guru menuntut keteladanan moral yang konsisten dalam perkataan dan perbuatan (Lickona, 2012). Dalam konteks pendidikan tinggi, penguatan nilai integritas bukan hanya persoalan pribadi, tetapi juga bagian dari profesionalisme calon guru (Prameswari, 2015). Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa nilai integritas belum sepenuhnya terinternalisasi dalam keseharian mahasiswa. Fenomena yang terlihat antara lain keterlambatan mengumpulkan tugas, plagiarisme, hingga praktik titip absen yang masih dianggap lumrah oleh sebagian mahasiswa. Kondisi ini menegaskan adanya kesenjangan antara idealisme nilai integritas dengan praktik nyata di lapangan.

Wawancara dengan dosen PGSD juga mengungkapkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan pembelajaran integritas yang lebih inovatif. Mereka menyatakan bahwa mata kuliah seperti Pendidikan Pancasila atau Etika Profesi cenderung bersifat teoritis dan kurang mengena. Akibatnya, mahasiswa memandang integritas sebagai konsep abstrak yang jauh dari realitas akademik mereka. Hal ini selaras dengan temuan Wulandari dan Prasetyo (2024) bahwa mahasiswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis simulasi dan permainan daripada ceramah tradisional. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, sebagian besar mahasiswa sudah memahami konsep integritas (*knowing*), tetapi masih lemah dalam aspek *feeling* dan *action*. Misalnya, meskipun mengetahui bahwa plagiarisme itu salah, sebagian mahasiswa tetap melakukannya karena alasan praktis. Data kuesioner mengungkapkan bahwa sekitar 30% mahasiswa mengaku pernah melakukan kecurangan akademik. Fakta ini menunjukkan kesenjangan signifikan antara pemahaman nilai dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kolb (1984), pembelajaran yang bermakna lahir dari pengalaman konkret yang disertai refleksi. Dalam konteks ini,

mahasiswa membutuhkan pengalaman belajar yang membuat mereka menghadapi dilema moral secara emosional dan kognitif. *Board Games* menghadirkan pengalaman semacam ini karena melibatkan interaksi, diskusi, dan refleksi dalam situasi stimulatif. Penelitian Perez dan Müller (2024) mendukung hal ini, dengan membuktikan bahwa gamifikasi dalam pendidikan integritas mampu meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap etika akademik. Maka, hasil analisis kebutuhan ini menegaskan relevansi penggunaan *Board Games*.

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa mahasiswa lebih termotivasi ketika pembelajaran disajikan dengan cara yang menyenangkan. Menurut Csikszentmihalyi (1990), suasana belajar yang menimbulkan pengalaman *flow* meningkatkan fokus, motivasi, dan kepuasan belajar. *Board Games* dapat menciptakan suasana *flow* karena menggabungkan tantangan, aturan sederhana, dan tujuan yang jelas. Dengan demikian, media ini tidak hanya menyampaikan nilai, tetapi juga menciptakan keterlibatan emosional yang memperkuat internalisasi integritas. Lebih lanjut, penelitian internasional oleh Gee (2003) menegaskan bahwa permainan mampu mengajarkan keterampilan berpikir kritis melalui simulasi dan pengambilan keputusan. Hal ini relevan dengan konteks integritas, di mana mahasiswa dilatih untuk menganalisis dilema moral dan memilih solusi etis. Diskusi yang terjadi dalam permainan juga memperkuat kemampuan reflektif mahasiswa, yang merupakan komponen penting dalam pembentukan karakter guru. Dengan kata lain, *Board Games* berfungsi sebagai wahana latihan moral yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Analisis kebutuhan ini juga menemukan bahwa mahasiswa menginginkan variasi metode pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada ujian atau tugas tertulis. Sebanyak 80% responden menyatakan bosan dengan pola pembelajaran monoton yang menekankan teori tanpa aplikasi nyata. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyudi (2020), yang menyebutkan bahwa model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pendidikan dasar. Oleh karena itu, pengembangan media seperti *Board Games* dipandang sebagai solusi yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup. Selain itu, aspek profesionalisme guru menuntut mahasiswa PGSD untuk memiliki integritas tinggi sejak masa kuliah. Menurut Tilaar (2002), guru bukan hanya pendidik, tetapi juga agen moral dalam masyarakat. Jika integritas tidak dilatih sejak awal, ada risiko bahwa mahasiswa akan membawa pola perilaku kurang etis ke dalam dunia kerja. Oleh sebab itu, internalisasi integritas melalui media inovatif seperti *Board Games* bukan hanya kebutuhan akademik, tetapi juga strategi preventif dalam menyiapkan guru berintegritas.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan dan konteks menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman konsep integritas dan penerapannya dalam kehidupan mahasiswa. Tantangan era digital, keterbatasan metode konvensional, serta lemahnya aspek moral *feeling* dan moral *action* menegaskan perlunya inovasi. *Board Games* sebagai media interaktif dan reflektif dipandang mampu menjawab kebutuhan tersebut, sejalan dengan teori pendidikan karakter (Lickona, 2012), *experiential learning* (Kolb, 1984), konstruktivisme sosial (Vygotsky, 1978), dan gamifikasi pendidikan (Perez & Müller, 2024). Dengan demikian, pengembangan *Integrity Quest* menjadi langkah strategis dalam memperkuat nilai-nilai integritas mahasiswa calon guru sekolah dasar.

Desain dan Spesifikasi Produk

Pengembangan *Integrity Quest* diawali dengan proses perancangan yang menekankan relevansi antara kebutuhan mahasiswa dan tujuan pendidikan calon guru sekolah dasar. Produk dirancang bukan sekadar permainan hiburan, tetapi sebagai instrumen pedagogis yang mampu menanamkan nilai integritas melalui simulasi, refleksi, dan kolaborasi. Menurut Branch (2009), desain produk pembelajaran harus memperhatikan aspek analisis kebutuhan, perancangan konten, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, setiap elemen dari *Integrity Quest* disusun berdasarkan data kebutuhan mahasiswa yang sebelumnya diperoleh.

Spesifikasi produk utama adalah papan permainan berbentuk jalur melingkar dengan warna berbeda yang merepresentasikan lima dimensi integritas: kejujuran, tanggung jawab, konsistensi, keadilan, dan kepedulian. Setiap warna mengandung pesan moral yang harus dipahami dan dipraktikkan mahasiswa. Desain ini selaras dengan teori *visual learning* yang menyatakan bahwa penggunaan warna dan simbol dapat meningkatkan daya ingat peserta belajar terhadap konsep abstrak (Mayer, 2009). Dengan demikian, simbolisasi nilai dalam bentuk warna membantu mahasiswa menginternalisasikan integritas secara lebih konkret.

Komponen utama dari produk meliputi papan permainan, pion, dadu, kartu dilema integritas, dan lembar refleksi. Kartu dilema berisi kasus-kasus nyata yang relevan dengan kehidupan mahasiswa, seperti plagiarisme, titip absen, dan penyalahgunaan fasilitas kampus. Menurut Piaget (1970), simulasi dilema merupakan strategi yang efektif untuk melatih perkembangan moral karena peserta didik dituntut mengambil keputusan berdasarkan norma. Dengan cara ini, mahasiswa tidak hanya bermain, tetapi juga berlatih memilih tindakan etis yang sesuai dengan nilai integritas. Selain produk utama, disediakan juga produk penunjang berupa buku panduan dan lembar refleksi. Buku panduan berisi tujuan pembelajaran, aturan main, serta strategi fasilitasi yang memudahkan dosen dalam mengintegrasikan *Board Games* ke perkuliahan. Lembar refleksi berfungsi

agar mahasiswa menuliskan sikap dan solusi yang mereka pilih, sehingga proses internalisasi nilai tidak berhenti pada aktivitas lisan. Schunk (2012) menegaskan bahwa refleksi tertulis membantu memperdalam pemahaman konsep dan memperkuat keterhubungan antara teori dengan pengalaman.

Desain instruksional *Integrity Quest* mengacu pada pendekatan konstruktivisme, di mana mahasiswa ditempatkan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Dosen hanya berperan sebagai fasilitator yang membimbing diskusi, bukan sebagai pusat informasi. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky (1978) tentang zona perkembangan proksimal, di mana interaksi sosial dalam permainan dapat memperkuat pemahaman nilai. Melalui diskusi kelompok, mahasiswa dilatih untuk mengkritisi sikap, bernegosiasi, dan merefleksikan keputusan moral bersama. Produk ini juga dirancang agar memiliki daya tarik visual yang kuat. Menurut Gee (2003), permainan edukatif harus menggabungkan elemen estetika dengan mekanisme pembelajaran agar tercipta pengalaman yang imersif. Oleh sebab itu, *Integrity Quest* menggunakan ikon sederhana seperti timbangan untuk keadilan, pena untuk kejujuran, jam untuk tanggung jawab, panah melingkar untuk konsistensi, dan hati untuk kepedulian. Simbol-simbol ini berfungsi sebagai penguat visual yang memudahkan mahasiswa mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret.

Board Games ini dipilih sebagai media utama karena sifatnya yang interaktif, reflektif, dan kolaboratif. Penelitian Nugraha dan Rahayu (2023) menunjukkan bahwa *Board Games* mampu meningkatkan kesadaran hukum mahasiswa melalui permainan berbasis skenario. Dengan analogi serupa, *Integrity Quest* diharapkan dapat meningkatkan kesadaran etis mahasiswa melalui dilema moral yang dikemas dalam permainan. Dengan demikian, desain produk ini memiliki justifikasi empiris sekaligus teoretis. Kelebihan dari desain produk ini adalah sifatnya yang fleksibel dan dapat digunakan dalam berbagai mata kuliah seperti Pendidikan Pancasila, Etika Profesi, maupun Praktik Kependidikan. Hal ini sesuai dengan teori *transfer of learning* yang menegaskan bahwa pengalaman belajar dalam satu konteks dapat diterapkan pada konteks lain (Perkins & Salomon, 1992). Dengan kata lain, nilai-nilai integritas yang dipelajari melalui *Integrity Quest* tidak hanya relevan dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan profesional mahasiswa sebagai calon guru.

Spesifikasi teknis produk memperhatikan aspek kepraktisan dan ketahanan. Papan permainan dirancang menggunakan kertas art carton A2 yang dilaminasi, sehingga cukup besar untuk dimainkan secara berkelompok dan tahan lama untuk penggunaan berulang. Kartu dilema dicetak dalam ukuran 6x9 cm agar mudah dibaca dan dipegang. Menurut Sadiman (2011), media pembelajaran harus

dirancang dengan mempertimbangkan faktor keterbacaan, kepraktisan, dan daya tahan agar dapat digunakan secara efektif di kelas. Selain itu, mekanisme permainan dibuat sederhana agar mudah dipahami mahasiswa tanpa perlu banyak penjelasan. Aturan permainan hanya terdiri dari langkah melempar dadu, melangkah pion, mengambil kartu sesuai kategori, mendiskusikan kasus, lalu menuliskan refleksi. Menurut teori *cognitive load Sweller* (1994), kesederhanaan aturan penting untuk mencegah beban kognitif berlebih sehingga mahasiswa dapat fokus pada nilai integritas yang dipelajari, bukan pada kerumitan teknis permainan.

Desain *Integrity Quest* juga mempertimbangkan prinsip *Experiential learning Kolb* (1984). Permainan menyediakan pengalaman konkret berupa skenario dilema, refleksi melalui diskusi dan penulisan, konseptualisasi melalui keterkaitan dengan nilai integritas, serta aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengikuti siklus ini, mahasiswa mengalami proses belajar yang menyeluruh, tidak hanya berhenti pada pengetahuan tetapi juga melibatkan sikap dan keterampilan moral. Produk ini tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga transformatif. Sejalan dengan pandangan Freire (1996), pendidikan harus mampu memberdayakan peserta didik untuk memahami realitas sosial dan bertindak etis di dalamnya. Dengan bermain *Integrity Quest*, mahasiswa belajar bahwa keputusan yang mereka ambil memiliki konsekuensi, baik dalam permainan maupun dalam kehidupan nyata. Hal ini diharapkan membentuk kesadaran kritis tentang pentingnya integritas sebagai dasar profesi guru.

Desain produk ini selaras dengan prinsip gamifikasi yang dikemukakan oleh Kapp (2012), yaitu penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Poin, tantangan, dan kompetisi ringan dalam permainan berfungsi sebagai pendorong keterlibatan emosional. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga termotivasi secara afektif untuk menghayati nilai integritas. Spesifikasi produk ini akhirnya menghasilkan rancangan awal *Integrity Quest* yang siap diuji coba. Produk tidak hanya layak dari sisi teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis dan teoretis.

Dengan demikian, tahap desain dan spesifikasi produk *Integrity Quest* dapat disimpulkan sebagai upaya strategis untuk mengatasi kesenjangan antara pemahaman konseptual dan praktik integritas mahasiswa. Produk ini berdiri di atas landasan teori pendidikan karakter, konstruktivisme sosial, *experiential learning*, dan gamifikasi, serta didukung oleh data empiris dari penelitian terdahulu. Oleh karena itu, desain *Integrity Quest* dapat dipandang sebagai inovasi yang kontekstual, aplikatif, dan potensial untuk diterapkan secara luas dalam pendidikan calon guru sekolah dasar.

Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan awal menjadi produk yang siap diuji coba. Pada tahap ini, seluruh komponen media mulai diproduksi, mulai dari papan permainan, kartu dilema, pion, buku panduan, hingga lembar refleksi. Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

a. Validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan Media	82
2.	Keterbacaan Tulisan	80
3.	Kemudahan Penggunaan	85
4.	Kualitas Desain Visual	87
Jumlah		334
Skor Maksimal		87
Presentase		83,5%

Berdasarkan hasil penilaian, media memperoleh persentase 83,5% dan berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, serta cukup praktis digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian Materi	90
2.	Keakuratan Konsep	86
3.	Kedalaman Materi	87
4.	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	88
Jumlah		351
Skor Maksimal		90
Persentase		87,5%

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 87,5% dengan kategori sangat layak. Artinya, isi media dinilai telah sesuai dengan konsep integritas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi. Beberapa perbaikan yang dilakukan antara lain menyederhanakan instruksi permainan, memperjelas redaksi pada beberapa kartu kasus, serta menyesuaikan ukuran huruf agar lebih nyaman dibaca. Setelah revisi selesai, media dinyatakan siap untuk diimplementasikan.

Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan kepada mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Lampung. Penelitian melibatkan 60 mahasiswa yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kondisi awal pemahaman mahasiswa mengenai nilai integritas. Setelah itu, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan Integrity Quest, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa melalui penjelasan dosen dan diskusi kelas.

Pada kelompok eksperimen, mahasiswa dibagi ke dalam kelompok kecil. Setiap kelompok memainkan Board Games dengan cara melempar dadu, memindahkan pion, mengambil kartu kasus, mendiskusikan solusi, dan menuliskan hasil refleksi. Selama kegiatan berlangsung, dosen berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi.

Selama implementasi, mahasiswa terlihat antusias dan aktif berpartisipasi. Diskusi berjalan lebih hidup karena mahasiswa terlibat langsung dalam situasi masalah yang harus diselesaikan bersama. Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media Integrity Quest efektif digunakan dalam meningkatkan nilai integritas mahasiswa. Data kuantitatif dianalisis melalui statistik deskriptif, uji perbedaan rata-rata, dan perhitungan N-Gain.

a. Hasil Pretest dan Posttest

Kelompok	Pretest	Posttest	Selisih
Eksperimen	52	82	30
Kontrol	60	70	10

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan. Namun, capaian kelompok eksperimen tampak lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Integrity Quest memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran.

b. Hasil N-Gain

Kelompok	N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,62	Sedang
Kontrol	0,25	Sedang

Nilai N-Gain kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, media Integrity Quest dinilai lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain data kuantitatif, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa merasa pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan lebih mudah dipahami. Mereka juga menyatakan bahwa kasus-kasus dalam permainan terasa dekat dengan kehidupan kampus sehingga mendorong mereka berpikir lebih kritis terhadap perilaku sehari-hari.

Pada tahap evaluasi juga diperoleh beberapa saran, seperti penambahan variasi kartu kasus, penyederhanaan aturan permainan, dan peningkatan kualitas tampilan visual. Saran tersebut digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan lebih luas.

Pada tahap evaluasi juga diperoleh beberapa saran, seperti penambahan variasi kartu kasus, penyederhanaan aturan permainan, dan peningkatan kualitas tampilan visual. Saran tersebut digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan lebih luas.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa calon guru sekolah dasar terhadap media pembelajaran inovatif untuk menanamkan nilai-nilai integritas. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa memahami pentingnya integritas, praktik penerapannya masih lemah, misalnya pada aspek kejujuran akademik dan konsistensi dalam tanggung jawab. Berdasarkan hasil tersebut, model pembelajaran berbasis Board Games dipandang relevan untuk dikembangkan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam memahami nilai integritas. Media ini juga berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional yang cenderung berpusat pada penyampaian teori. Untuk penelitian lanjutan, perlu dilakukan tahap pengembangan fisik, uji coba terbatas, serta evaluasi keefektifan produk di kelas agar diperoleh data empiris mengenai dampak nyata *Board Games* terhadap peningkatan nilai integritas mahasiswa. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penguatan pendidikan karakter di perguruan tinggi, khususnya bagi mahasiswa calon guru sekolah dasar.

5. REFERENSI

- Aji, S. (2016). Model Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan.
- Ardiansyah, R., & Lestari, M. (2021). Pengembangan Board Game "Labyrinth in the Forest" untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama pada Materi Bilangan.
- Ariani, D., dkk. (2020). Inovasi dalam Model Pembelajaran.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Erlitasari, & Dewi. (2016). Definisi dan Manfaat *Board Games*.
- Fina Rahmawati. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecurangan Akademik Peserta Didik.
- Freire, P. (1996). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Continuum.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Harahap, I. (2025). Penelitian Gabungan (Mixed Methods Research): Sebuah Pendekatan Komprehensif dalam Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2)
- Hidayat. (2021). Pengembangan Model ADDIE dalam Pembelajaran.
- Jenita, S. E., & Herispon. (2022). Pendidikan Karakter dan Tantangan di Perguruan Tinggi.
- Joyce, B., & Weil, M. (2003). *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Khabibullah, M., Alimin, & Sholahuddin, G.M.I. (2024). Tahapan dan Langkah-Langkah Penerapan Mixed Method Research (MMR) dalam Penelitian Pendidikan. *Qomaruna*, 2(1)
- Khoerunnisa, & Aqwal. (2020). Model Pembelajaran dan Peranannya.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Lickona, T. (2012). *Educating for Character*. New York: Bantam Books.
- Limantara, Waluyanto, & Zacky. (2015). *Board Games sebagai Media Pendidikan*.
- Maulana, & Asmarani. (2021). Definisi dan Fungsi *Board Games* dalam Pendidikan.
- Mayer, R. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mufida, & Abidin. (2021). *Board Games dalam Perspektif Pembelajaran*.
- Najib, M., & Yuniarti, S. (2018). Karakteristik Sosial *Board Games*.
- Nugraha, F., & Rahayu, S. (2023). Upaya Pengembangan Nilai Sadar Hukum pada Mahasiswa melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Boardgame.
- Perdana. (2018). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Moral.
- Perez, T., & Müller, L. (2024). Integrity Games: An Online Teaching Tool on Academic Integrity for Undergraduate Students.
- Perkins, D., & Salomon, G. (1992). *Transfer of Learning*.
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Prameswari. (2015). Integritas dalam Profesi Guru.
- Pratiwi, & Maulana. (2021). Tantangan Integritas di Era Digital.
- Rosmi, & Syamsir. (2020). Konsep Integritas dalam Pendidikan.
- Sadiman, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Santoso, B., & Hartati, D. (2022). Using *Board Games* as Anti-Corruption and Integrity Learning Media.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson.
- Sweller, J. (1994). *Cognitive Load Theory*.
- Syaiful Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsir, & Embi. (2020). *Integritas sebagai Landasan Moral*.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Pendidikan Dasar*.
- Wijaya, R., Wicandra, O., & Asharianty. (2017). *Board Games dalam Pendidikan Karakter*.
- Wulandari, I., & Prasetyo, A. (2024). *Teacher Perceptions of Educational Board Games Based on Pancasila Values to Increase Student Learning Interest in Civics Learning*.
- Zahra. (2011). *Integritas sebagai Prinsip Etika Profesional*.